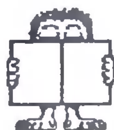
AMIGOWIEC

cena zł

PISMO UŻYTKOWNIKÓW AMIGI, WRZESIEŃ 1990 1(01)



Amiga na pustyni ...

Oto jest! Amigowiec, niesamowita gazetka o niesamowitym komputerze i na dodatek cała po polsku! Burzliwe polemiki jakie towarzyszyły jej narodzinom doprowadziły chyba całą redakcję do rozstroju nerwowego. No cóż, wierz mi Drogi Czytelniku, że wszystko to dla Twojego dobra. Było, minęło, a teraz czekamy na Twoją opinię o naszym piśmie. Baw się i pracuj razem z nami, a Twoje życie na pewno stanie się ciekawsze.

Będziemy pisać po trochu o wszystkim co dotyczy Amigi. Postaramy się dostarczać Wam informacji najbardziej przez Was poszukiwanych. Liczymy tu na Waszą współpracę - z jednej strony jesteśmy ciekawi Waszych problemów, z drugiej zaś czekamy na wszelkie informacje, króre wydadzą się Wam interesujące i godne rozpowszechnienia.

Na pewno nie unikniemy błędów - wybaczcie nam to i nie myślcie, że zostaniemy głusi na rzetelną krytykę.

Od razu chcemy zaznaczyc, że nie będziemy się zajmować dystrybucją programów!

A teraz garść szczegółów: będą opisy hardwaru i softwaru, będzie Wanted - rubryka dla wszystkich desperatów, którzy utknęli na jakimś z tajników Amigi. Z całą pewnością sami nie odpowiemy na wszystkie zapytania, ale mamy nadzieję, że pomożecie nam uratować tych straceńców od zwątpienie.

Będzie też lista przebojów : Ami-Top, każdy kto prześle nam propozycje 3 (słownie trzech) swoich ulubionych gier (kolejność nie gra roli - każda gra dostanie 1 pkt), weźmie udział w comiesięcznym losowaniu dysku 3,5 z grą miesiąca (a może nikt nie jest ciekaw w co się u nas właściwie gra?).

Będziecie mogli zamieszczać u nas swoje ogłoszenia (6 lini po 20 znaków za jedyne 5 tys zł). Oczekujemy też propozycji dotyczących większych reklam!

Czekamy na Wasze listy. Wszystkie postaramy się wykorzystać w naszym piśmie. Autor każdej wykorzystanej informacji weźmie udział w comiesięcznym losowaniu dysku 3.5 z grą miesiąca lub do wyboru - programem użytkowym. (Jak już wspomnieliśmy, niezależnie będziemy losować dysk w Ami-Topie). Wszystkich zaś, którzy mają coś do powiedzenia w temacie: Amiga i chcieliby pisać artykuły na dyskach zapraszamy do współpracy. Na pewno nie będziecie tego żałować - a mamy co nieco do zaoferowania . Prosilibyśmy jednak o wcześniejszy list, w którym zaznaczcie co i mniej więcej jak często chcielibyście pisać.

Szukamy wszelkich materiałów dotyczących Amigi w języku niemieckim lub angielskim. Jeśli macie coś na zbyciu lub moglibyście nam wypożyczyć np. jakąś pożyteczną instrukcję - czy przesłać ksero jakiegoś ciekawego artykułu piszcie. Ufamy naiwni (?), że nie zedrzecie z nas skóry!

Chcielibyśmy drukować nasze pismo jeszcze lepiej - do tego jednak potrzebne są nam polskie znaki w systemie PostScript lub ewentualnie edytor, który umożliwiłby dostawienie ogonków do polskich liter.

Następne spotkanie mniej więcej za miesiąc.

Amigowca można kupić na giełdzie w Bydgoszczy - (Bartosz) i w Warszawie (stanowiska Stodoły i KLC-Software) oraz prawdopodobnie w Gdańsku i Toruniu.

Poza tym codziennie w Klubie Komputerowym Stodoła-Warszawa, ul. S. Batorego 10 tel: 25-60-31 wew. 35

Szukamy kolporterów w innych miastach! Piszcie do nas!

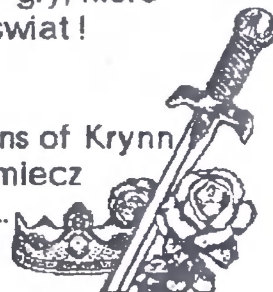
Wszystkich sympatyków naszej gazetki zapraszamy do lektury i z niecierpliwością oczekujemy na Wasze uwagi.

Redakcja.

Prawdziwa historia AMIGI!

Twardo o twardych ...

Advanced Dungeons & Dragons - gry, które podbiły świat!



Champions of Krynn - magia, miecz i houpak...



DEPESZE

☞ - Informacje pewne
☛ - Informacje, prawie pewne

☞ Powstało nowe czasopismo poświęcone wyłącznie Amidze i do tego całe po polsku - AMIGOWIEC. Będzie sprzedawane na razie w Bydgoszczy, Warszawie i przypuszczalnie Gdańsku.

☞ Ukazała się na rynku najnowsza wersja króla edytorów: Ced Professional 2 (na nim redagowana jest nasza gazetka).

☞ W połowie sierpnia wchodzi na rynek nowa 24-igłowa drukarka firmy Citizen za okrągłe 600 DM - Citizen 124 D. Firma chce tą propozycją ustalić nowy standard cenowy drukarek tej klasy i umożliwić szersze ich wykorzystanie w domu.

☞ Pojawił się program "PostScript-Utilities", który umożliwia rozszerzenie listy fontów w systemie POSTSCRIPT dostępnych dla drukarek. Bliższe szczegóły nie są nam znane. Niezorientowanym radzę przeczytać notkę o PostScripcie w rubryce WANTED.

☞ Pojawiła się nowa wersja - 2.0 programu PageStream używanego w DTP, a pracującego całkowicie w systemie PostScript. Czekamy na polskie znaki!

☞ Najlepszym dostępnym obecnie programem do odwszawiania (czytaj: niszczenia wirusów) okazał się VirusControl 2.0.

☞ Pojawił się doskonały program dla kompozytorów umożliwiający zapis nut - NotaScript. Jest to w tej chwili numer 1 w tej dziedzinie (biorąc pod uwagę MacIntosha czy inne ST). Program może współpracować z MIDI. O jego zaletach świadczy fakt, że można go kupić w zestawie z Amiga 2000, ploterem i specjalnym monitorem z kartą (FlickerFree). Sam program kosztuje jedyne 7000 DM, a w zestawie 15000 DM

☞ Pojawiła się karta i program - Medusa, emulujące Atari ST na Amidze. Cena karty 500 DM. Chodzi na tym sporo użytków, nie chodzą zaś gry używające specjalizowanych chipów Atari ST. Nie znam jednak nikogo, kto narzekałby na gry na Amidze!

☞ Arriba 20 HD to wewnętrznie wbudowywany, najmniejszy twardy dysk do A 500, o pojemności 20 MB w cenie 1299 DM. (Oprócz tego Arriba! to nazwa programu, którego poszukujemy).

☞ Gra Tower of Babel została w RFN grą lipca, zaś Champions of Krynn sierpnia.

☞ Jak zdołaliśmy wywnioskować z lektury jednego z Crackers Journali na Zachodzie coraz częstsze stają się akcje policji skierowane przeciwko piractwu programowemu. Dochodzi do rewizji domów i konfiskat sprzętu. Kontrolowane są też przesyłki wysyłane na adresy grup, które miały wpadkę.

Twardo o twardych - cz 1.



Na początku był... krzem. Potem pojawiły się układy scalone. Ich dynamiczny rozwój umożliwił prawdziwą ekspansję wszelkich urządzeń elektronicznych, a więc także komputerów. Początek lat osiemdziesiątych to królowanie w domach ZX 81 i ZX Spectrum. Wiadomo jednak, że komputer to bardzo zaraźliwa choroba. Potencjalny użytkownik zaczął więc rozglądać się za innym, lepszym sprzętem i jakby nie zauważał, że zaczynają interesować go coraz droższe urządzenia. Commodore 64, Atari, do tego stacja dysków ("tyle pieniędzy, dyskietki takie drogie, a toto tylko parenaście razy przyspiesza wczytywanie danych... Chyba nie warto kupować..."). Jak meteor przeleciał sobie przez rynek Atari ST, po czym na horyzoncie majestatycznie wyłoniła się Amiga. I tu się historia zaczyna.

Kto choć przez chwilę pracował na Amidze ten wie, że jedną z najbardziej denerwujących wad tego komputera jest bardzo wolny dostęp do katalogu dyskietki. Wszelkie operacje na plikach (typu kopiowanie, kasowanie, zapisywanie) trwają śmiesznie długo, bowiem przed każdą operacją np. kasowania pliku (ułamki sekundy) następuje kilkusekundowe wczytywanie katalogu. Gdy katalog liczy np. 50 plików cała zabawa wymaga naprawdę dużej cierpliwości. Mamy tu do czynienia wręcz z absurdem - właściwa operacja trwa kilkanaście lub kilkadziesiąt razy krócej od całego czasu oczekiwania. Co prawda można pojedynczy plik skasować wykonując bezpośrednio instrukcję w oknie CLI, lecz kto dziś nie korzysta z DiskMastera?

Inna sprawa - programy zajmujące więcej niż jeden dysk. Jeżeli program jest inteligentnie napisany to pół biedy - zwykle trzeba wymienić dyskietki raz czy dwa, a jeżeli ktoś ma więcej stacji dysków (system operacyjny Amigi pozwala dołączyć do czterech stacji dysków wliczając stację oryginalnie wbudowaną w komputer) nie musi w ogóle zmieniać dyskietek. Jeżeli jednak program wymaga od nas wachlowania dyskami, a na stole leży stosik przygotowany do wczytywania...

Dysk twardy pozwala na definitywne rozstanie się z tymi problemami. Do katalogów systemowych (c/, devs/, fonts/, libs/, l/, s/, system/, tools/ itd.) można przenieść dane z wielu dyskietek, gromadząc w ten sposób np. dużą ilość różnych krojów czcionek. Odpada problem oczekiwania na wczytanie katalogów. Dlaczego? Otóż z zasady dysk twardy jako urządzenie, w którym nie można wymieniać nośnika, pozwala na przyspieszenie transmisji danych. Dodatkowo dyski twarde do Amigi są obecnie formatowane w systemie FFS (Fast File System). System ten kończy z bałaganiarskim zapisem plików na dysku (w każdą wolną lukę na dysku jakiś kawałek programu) i zapisuje pliki w kolejno po sobie następujących sektorach. Dodatkowo pozwala na zaoszczędzenie pojemności, bowiem tylko pierwszy sektor pliku zawiera pewne dane niebędne do właściwej pracy urządzenia (np. sumy próbne etc.) - normalnie każdy sektor pliku zużywa na ten cel około 30 bajtów. Tak więc mamy szybki i łatwy dostęp do dowolnego pliku.

Nic prostszego jak stworzyć katalogi np. GRAFIKA, DŹWIĘK, NARZĘDZIA itp., w których upychamy co niezbędniejsze programy np. graficzne, narzędziowe lub (jak ktoś się uprze) gry. Dostęp do programów jest łatwy i przyjemny: jeżeli program mieścił się np. na 3 dyskach, to wszystkie zostają przeniesione na twardy dysk. Koniec z wachlowaniem dyskietkami. Z pewnym rozbawieniem i łezką w oku można wtedy patrzeć na ludzi, którzy godzinami kompresują różne programy i tworzą nowe dyski narzędziowe spędzając nad tym szlachetnym celem długie noce. Jest nowy program? A co za problem po prostu go skopiować na twardziela?

Jedyny minus twardych dysków to ich cena, zaczynająca się zwykle od 900 DM. Jeżeli ktoś jednak chce pracować na Amidze - edytować teksty, tworzyć grafikę czy dźwięk, ten prędzej czy później (lepiej prędzej) powinien zaopatrzyć się w to urządzenie. To nieważne, że za 900 DM byśmy zakupili powiedzmy 300 dobrych dysków o pojemności 300 MB a nasz twardziel ma ich zaledwie 20. Chodzi o zupełnie inną jakość pracy z komputerem, o uwolnienie się od pewnych dokuczliwych wad pracy z dyskietkami (w stylu "Kiciuś, tyle razy ci mówiłem: nie stawiaj gorącej herbaty na dyskietkę z bazą danych"). Twardy dysk to szybsza i efektywniejsza praca i zaoszczędzony czas, aczkolwiek niekoniecznie pieniądze.

Tym, którzy po przeczytaniu tego artykułu nadal będą przeliczać pojemność twardego dysku na ilość dyskietek mogę jedynie polecić wymienienie stacji dysków w Amidze na magnetofon. Wtedy także będzie można powiedzieć: "A może by tak stację dysków? E, nie... Na taśmie magnetofonowej zmieści się kilkadziesiąt mega, a że stacja trochę przyspiesza transmisję danych . . . ".

Jarosław Chrostowski

P.S. Nie polecałbym zakupu twardego dysku osobom, które Amigę wykorzystują jedynie do gier.

Po co komu 1 MEGA?



Pewnie wielu z Was zastanawiało się, porównując marne 64 KB starego Commodorka z 512 KB Amigi, czy sensowne byłoby rozszerzanie pamięci Amigi do 1 MEGA? Otóż ja nie mam żadnych wątpliwości jak najbardziej tak!

Pamięć 1 MEGA staje się powoli standardem. Wszystkim zwolennikom strzelanek, arkanoidów i prostszych gier logicznych najprawdopodobniej wystarczy to co zamontował w Amidze producent. Jednak co ambitniejsi użytkownicy, chcący z jednej strony pograć w co lepsze gry, z drugiej mieć z Amigi jakiś pożytek szarpną się na rozszerzenie. Dlaczego?

Większość nowych i przez to coraz lepszych gier to gry na 1 MEGA. Weźmy dla przykładu gry z opisywanego przez nas systemu Advanced Dungeons & Dragons Nie wyobrażam sobie, by było coś lepszego na długie zimowe wieczory (gorzej jak taka nowość dotrze do nas w lecie), a każdy kto choć raz się z nimi zetknął i trochę sobie pograł, nigdy nie będzie miał ich dosyć. Wprawdzie niektóre z nich chodzą na 512 KB, ale stanowią one coraz mniejszy procent gier typu rolle-playing. Oczywiście nie tylko gry typu fantasy chodzą wyłącznie na 1 MEGA, każdy z Was potrafi chyba wymienić kilka innych.

Inną grupą są gry mające jakby podwójną wersję: 1. normalną na 2 dyskach, 2. spakowaną, na 1 dysku z tym, że wymagającą 1 MEGA do rozpakowania w pamięci - czyli do uruchomienia (np. Fighter Bomber).

Następna grupa gier, podobna nieco do poprzedniej, to gry chodzące na 512 KB, ale działające przy 1 MEGA o wiele szybciej (np. Hang-On), czy wręcz inaczej (np. Interceptor, Might & Magic itd.).

Drugą wielką grupą zastosowań komputera są użytki.

Jedynym chyba zastosowaniem z tej dziedziny nie wymagających 1 MEGA jest pisanie tekstów na prostym edytorze. Sami zresztą producenci Amigi doszli do wniosku, że 1 MEGA to dla poważnych zastosowań standard i każdą Amigę 2000 wyposażają w taką właśnie pamięć.

Większość programów graficznych nie chce się dać nawet uruchomić bez 1 MEGA, inne za to pozwalają jedynie na wykorzystanie tylko części swoich możliwości (coś dla naiwnych). Dla przykładu praca z programem Photon Paint to męka przy 512 KB, zaś przyjemność przy 1 MEGA (wszystkie podstawowe funkcje są wtedy automatycznie ładowane do pamięci). Nie będę tu nawet wspominał o animacji bo tu i 1 MEGA to już za mało.

Bazy danych to następna grupa programów nie mogąca się obejść bez rozszerzonej pamięci. Przy 512 KB można zrobić jedynie pokazówkę dla kumpli zatytułowaną "Jak mój komputer ładnie ostrzega mnie o braku pamięci". Wszelkie próby działania z nimi przy tej pamięci prowadzą niechybnie do wniosku, że jednak nie uda nam się zmagazynować takiej ilości danych, jaką byśmy chcieli. Przyjrzyjmy się bliżej takiemu programowi jak SuperBase Professional. Jest on w sumie całkiem niezły i nie tak trudny do rozgryzienia jak to się z początku wydaje. Po niewielkich przeróbkach (o ile zna się komendy Cli), program ten przekształca się z męczyciela dysków w męczyciela ramu, co jak pewnie się domyślacie, jest "ciut" szybsze. Wystarczy potem, po skończonej robocie, zgrać dane na dysk i jedynym problemem staje się, zapamiętanie, że ram po wyłączeniu komputera traci swoją zawartość. Ktoś tu może złośliwie spytać: "A jeśli Amiga się zawiesi, to kilku godzinna praca pójdzie na marne" Odpowiem pytaniem na pytanie: "A jeśli padnie wielokrotnie nagrywany dysk i to wcale nie Noname to co?". Muszę tu dla wyjaśnienia dodać, że ostatnio padł mi i dysk Maxella (na szczęście miałem kopię, he, he).

DeskTop Publishing (DTP) jest to grupa programów, która umożliwia tworzenie różnego rodzaju etykietek, zaproszeń, ozdobnych listów czy wreszcie naszego pisma. Myślę, że nie wymaga komentarza stwierdzenie, że gdyby nie 1 MEGA, którym wszyscy w redakcji dysponujemy, nie powstała by niniejsza gazetka (a i tak musimy składać każdą stronę z osobna).

Programowanie jest pasją niejednego z nas i tu znowu nie obejdzie się bez 1 MEGA. Weźmy dla przykładu język C, w którym napisany został system operacyjny Amigi i z którym Amiga najlepiej się lubi. Jego kompilatory, albo w ogóle nie działają przy 512 KB, albo pozwalają na kompilację bardzo krótkich programów. Nie będę tu nawet wspominał o czymś takim jak równoczesne działanie kompilatora i edytora, na którym można by dalej pisać nasz program. Musicie bowiem wiedzieć, że kompilacja tekstu w C dająca w wyniku np. 20 KBajtowy program zajmuje kilka minut, a można je przecież efektywnie wykorzystać.

Podsumowując nasze rozważania: jeśli kogoś bawią strzelanki i inne proste gry to niech zostanie przy tym co ma, innych zaś gorąco namawiam na wysupłanie tych 120 - 140 DM i zakup rozszerzenia pamięci o dalsze 512 KB, a nawet i większego (no, oczywiście za inną cenę). Bez dodatkowej pamięci nasza Amiga jest jakby niekompletna i praca z nią nie jest w pełni satysfakcjonująca

Tomek

PS. Wkrótce dylematem tych, których namówiłem na zakup, stanie się: czy kupować rozszerzenie z zegarem, czy bez? Ja radzę z zegarem, bo pomaga w porządkowaniu plików i danych, ale to już chyba inna historia .



Prawdziwa historia AMIGI . . .

Był sobie raz komputer. Jego twórcy nadali mu imię Amiga. Kąsek był to nie lada i ostrzyli sobie nań zęby szefowie dwóch wielkich firm komputerowych Jack Tramiel (Atari) oraz Irvin Gould (Commodore). Gdyby Tramiel lepiej rozegrał partię pełna nazwa tego komputera brzmiała by dziś Atari-Amiga.

1000

Obecnie jednak to Commodore-Amiga jest najlepiej sprzedawanym komputerem domowym. W samym RFN sprzedano już 300 000 sztuk. W chwili obecnej wchodzi na rynek nowe dziecko firmy - Amiga 3000.

Historia Amigi zaczęła się jak wiele innych od pieniędzy, a ściślej od ich nadmiaru. Na Florydzie żyło sobie trzech ludzi z tytułem doktora, którzy mając głowy pełne pomysłów dysponowali przy tym sumą 7 mln $. Postanowili, że zainwestują te pieniądze w jakiś interes związany z komputerami. Początkowo myśleli o sieci sklepów komputerowych, uznali jednak że jest to mało ekscytujące i postanowili założyć firmę komputerową.

Jak pomyśleli tak też uczynili. W roku 1982 utworzyli firmę , której głównym celem miała być budowa najlepszych konsoli do gier telewizyjnych w symulację lotów. Potrzebni byli jeszcze konstruktorzy, którzy potrafiliby coś takiego zbudować i rozpowszechnić. Wkrótce ich znaleziono , a byli to Jay Miner - w owym czasie konstruktor chipów dla Atari oraz David Morse - owczesny szef marketingu w Tonka Toys. Najlepszym "nabytkiem" z tej grupy był chyba Jay Miner. On to nie zgadzając się z koncepcją budowy konsoli do gier, potajemnie przystosowywał budowany sprzęt do zastosowania jako komputer. Szybko też znaleziono nazwę dla mającego powstać komputera a zarazem dla całej firmy - Amiga, co po hiszpańsku oznacza "przyjaciółka" (firmę zaś nazwano Amiga Computers Incorporation).

Wszyscy ci ludzie wiedzieli, że komputera nie tworzy się w jeden dzień, a w międzyczasie należy mnożyć posiadany kapitał. Tak więc gdy konstruktorzy zajęli się odwalaniem czarnej roboty(czytaj budowaniem komputera) ludzie z marketingu zajmowali się skupem różnych zabawek i sprzedażą ich pod szyldem firmy (takie sobie małe naciąganie). Jedną z tych zabawek był Joy-Board tj. mata sterowana nogami czy nawet całym ciałem. Wystarczył wejść na nią, a ona rejestrowała każde poruszenie ciała. Urządzenie to świetnie nadawało się do gier typu jazda na nartach. Sami programiści Amigi wynaleźli dla niej inne zastosowanie, a mianowicie medytację. Mata rejestrując najlżejsze poruszenie znajdującego się na niej człowieka może być z powodzenie używana do kontrolowanego rozluźniania mięśni, co jest szczególnie ważne po napiętej pracy programisty - te czasy przypomina wszystkim posiadaczom Amigi napis "GURU MEDITATION".

Wszystko ruszyło tak naprawdę w styczniu 1984, gdy zaprezentowano w USA na targach poświęconych elektronice rozrywkowej (CES - Consumer Electronic Show) pierwotną wersję Amigi. Pokaz odbył się jeszcze za zamkniętymi drzwiami dla niewielkiego kręgu osób. Oprogramowanie chodziło w miarę niezawodnie, jednak sam komputer był kupą płytek połączonych kabelkami. Nie istniał wtedy w ostatecznej formie żaden z trzech wyspecjalizowanych procesorów Amigi. Całą operację łączenia wszystkiego zakończono na trzy dni przed otwarciem targów, jednak o losie, oprogramowanie nie chciało działać. Firmie groziła kompromitacja. Wspólnym wysiłkiem konstruktorów w ciągu trzydniowej morderczej i pełnej napięcia pracy udało się doprowadzić tą pra-Amigę do stanu używalności i zgromadzeni bussinesmeni zobaczyli po raz pierwszy jej niesamowite możliwości.

Pokaz miał pomóc w znalezieniu dalszego wsparcia finansowego, bo początkowe fundusze stały się niedostateczne dla dalszego finansowania badań. O szansie tej wiedział cały zespół i twórcy oprogramowania pracowali w dniach targów pełną parą usuwając błędy i ulepszając programy. Aby nie usnąć puszczali na pełny regulator muzykę i w związku z tym przylgnęło do nich miano "dancing fools" - "tańczące błazny". W ciągu tych nieprzespanych nocy powstało słynne demo - Boing - duża skacząca przed siatką piłka (a przypominam, że był to styczeń 1984).

500

2000

Wszyscy którym zaprezentowano komputer byli pełni uznania, nie znalazł się jednak nikt kto chciałby zainwestować w to cacko miliony dolarów. Wydawało się, że wszystko pozostanie w sferze marzeń. Firmie udało się przewegetować do następnych CES i choć Amiga prezentowała się już całkiem nieźle, a osławione trzy chipy były już w pełni gotowe to w dalszym ciągu nie pojawił się nikt ufny na tyle aby zainwestować w rozwój Amigi.

Interesy szły coraz gorzej. Dochodziło do tego, że jej właściciele musieli pożyczać pieniądze pod zastaw własnych domów. Z dnia na dzień firma zbliżała się do przepaści. Potrzebny był natychmiastowy zastrzyk świeżej gotówki. W tym celu podjęto, jak się później okazało bezowocne pertraktacje, z takimi kolosami jak Phillips, Apple, Hewlett-Packard czy Sony.

W tym czasie firmę Commodore opuścił, poprzysięgając srogą zemstę, Jack Tramiel. Wraz znim odszedł jeden z najlepszych konstruktorów firmy Shiraz Shivij. Ten ostatni po wnikliwym obejrzeniu Amigi uznał wprawdzie jej możliwości za rewelacyjne, miał jednak sporo zastrzeżeń do architektury jej wnętrza - oczywiście gdyby zaszła potrzeba mógłby przeprojektować je wedle własnego uznania. Do tego jednak nie doszło choć, o dziwo, ojciec Amigi Jay Miner w pełni zgadzał się z Shiraz'em, twierdząc: "Amiga jest przestarzała. W czasie gdy ją projektowaliśmy ceny pamięci RAM były o wiele wyższe i musieliśmy użyć kilku trików aby uzyskać na ekranie jednocześnie 4096 kolorów. Amiga mogła by być też o wiele szybsza."

Tramiel widział w Amidze szansę na wyciągnięcie nowo nabytej firmy Atari z dołka finansowego. Widział w niej też szansę na utarcie nosa swojej byłej firmie Commodore. Zaproponował więc wykup Amiga Incorporation po 98 centów za akcję. Dawid Morse zarządał 2 $. Tramiel na to obniżył (sic!) swoją propozycję do 80 centów. Morse twardo żądał 1,5 $. Tramiel pokazał się jako człowiek nieustępliwy oferując już tylko 70 centów za akcję. Tramiel, znając tagiczną sytuację firmy, wiedział, że może sobie pozwolić na ten krok.

W zespole Amigi marzenia rozwiewały się coraz bardziej. Oferowana cena była absolutnie nieadekwatna do włożonej pracy. Tramiel był przy tym znany jako rekin, który kupując firmę niezbyt troszczy się o to czego pragną jej pracownicy. Wszyscy znali jego powiedzenie:"Bussines is war!"- "interesy to wojna", a w czasie wojny nie ma przecież czasu na fascynacje, idee czy marzenia.

Trzy dni przed ostatecznym końcem firmy do przetargów przystąpił szef Commodore Irvin Gould proponując 4 $ (sic!) za akcję. David Morse mimo totalnego zaskoczenia i dużej dozy wątpliwości zażądał 4,25 $. Umowa została podpisana dzień przed końcem firmy Amiga Computers Incorporation.

Commodore w celu szybszego ukończenia prac przekazał nowo nabytej firmie 27 mln $.

Jack Tramiel znalazł się po tym wszystkim w ślepej uliczce. Nie dość, że stracił łatwą zdobycz, to nie był w stanie walczyć ze znienawidzoną firmą.

3000

Jednak pod kierownictwem "jego człowieka" Shiraz Shivijna w przeciągu zaledwie 4,5 miesiąca powstał zupełnie nowy komputer - Atari ST. Jeżeli wziąć pod uwagę czas, to w porównaniu z 3,5 rokiem jakie były potrzebne do budowy Amigi był to niewątpliwie sukces. Twórcy Amigi początkowo niedocenili Atari ST. W czasie, gdy ST wchodził na rynek, programiści dostosowywali system Amigi do potrzeb multitaskingu czyli wielozadaniowości. W końcu im się udało i był to kolejny sukces Amigi.

Wiemy już teraz skąd się bierze niechęć posiadaczy ST do Amigi - wszystko zaczęło się od Tramiela. Nigdzie jednak nie spotkałem się z wypowiedzią popartą rzeczowymi argumentami która by głosiła, że ST jest lepszy od Amigi. Mówiło się tylko, że jest to "naprawdę dobry komputer".

Czyż Amiga nie jest jeszcze lepsza ?...

Tomek



Official Advanced Dungeons & Dragons

- gry, które podbiły świat.

Wszyscy z nas lubią sobie pograć w to i owo. Jednak tylko niektóre gry są w stanie przetrwać próbę czasu. Z całą pewnością należą do nich gry systemu Advanced Dungeons & Dragons. Są one w tej chwili najbardziej popularnymi grami świata. Można w nie grać przy użyciu specjalnych tekturowych "map", pionów i innych akcesoriów - w Polsce ukazało się już kilka takich zestawów (oczywiście już nieosiągalnych). Jednak tak "na prawdę" to można sobie dopiero pograć używając komputera. Również na Amigę powstało sporo programów tego systemu. Akcja gier toczy się przeważnie w krainie fantasy, choć ostatnio szerokim kręgiem obejmuje inne dziedziny. Nazwa systemu wywodzi się od gry Dungeons and Dragonsktóra jest klasyczną grą fantasy typu role-playing.

Fantasy role-playing jest kontynuacją gier typu table-top, czyli strategicznych gier planszowych, tworzonym początkowo jako symulacje historycznych bitew. Prapoczątek tych gier wywodzi się z USA. Tam to w latach 70-tych niektóre firmy, jak Avalon Hill rozpoczęły nową erę gier planszowych. W roku 1971 pojawiła się gra Chain Mail, która po raz pierwszy oprócz bitwy obejmowała także jej otoczenie. Na niej bazowały pierwsze dalej idące symulacje gier ze świata fantasy opracowane przez Amerykanina Dave Arnesona wspólnie z Garym Gigaxem, Szwajcarem mieszkającym w USA. To właśnie on rozwinął podstawy dla gry Dungeon and Dragons (D & D). Grę tą po raz pierwszy wydała w roku 1974 firma TSR (Tactical Studies Rolles). I tak to się na dobre zaczęło. Podchwycili to też inni i powstało wiele firm specjalizujących się w grach tego typu i obok całych systemów z zakresu fantasy, horroru, czy science-fiction oferujących całą "obudowę" poczynając od ołowianych żołnierzyków, poprzez wymyślne kostki, na specjalistycznych czasopismach kończąc.

W końcu dla bardziej zaawansowanych graczy stworzono system reguł Advanced Dungeon and Dragons, który oferuje więcej płynności i szczegółów. Reguły te zawarto w kilku tomach obejmujących razem ponad 1000 stron. Firma TSR jest dzisiaj znanym w całym świecie producentem gier planszowych i komputerowych określanych angielskim terminem "role-playing". Ożywa w nich baśniowy świat marzeń fantasy. W grze uczestniczy grupa od 4 do 10 graczy i każdy z nich przejmuje jedną z ról. Zaś nad całością pieczę trzyma Master tj. gracz, który się weń wciela. On kontroluje każdą rundę, rozstrzyga losowe zdarzenia i co najważniejsze kieruje ruchami wszelkich istot i potworów. Stworzenia te będąc tłem akcji tworzą wspaniałą atmosferę tych baśniowych światów. Pozostali gracze wcielają się w "normalne" postacie rycerzy, wojowników czy czarnoksiężników by wspólnie przeżyć rozmaite przygody.

Cele gier są różne, różne też są światy, w których przychodzi żyć naszym bohaterom. Każda z gier ma własną historię. A to zły czarnoksiężnik opanował baśniowy świat, a to z kolei musimy uwolnić księżniczkę uwięzioną w straszliwym zamku, czy innym znowóż razem odnaleźć księgę mądrości która pozwoli nam uratować gnębiony lud.

Zastanawiacie się pewnie jak rozpoznać dobre gry systemu Advanced Dungeons & Dragons. Niektóre z nich wydawane przez firmę TSR, mają charakterystyczną okładkę (z niej powstał tytuł artykułu), o inne trzeba pytać - ale od czego Amigowiec? Gry te mają właściwie jedną cechę wspólną - są bardzo rozbudowane i nie da ich się skończyć w ciągu jednej czy dwóch zawalonych nocy.

Wróćmy jednak do samej istoty gier Master, czyli pan i władca stojący ponad baśniową krainą, tworzy przed każdą grą sytuację wyjściową tj. określa plany miejsc, w których odbywa się akcja, rozmieszcza stwory i inne cenne rzeczy. Przebieg gry rozwija się w formie dialogu (trochę angielskiego znać wypada - raz więcej innym razem mniej). Master opisuje sytuację, gracze zaś decydują o tym jak postąpić. Wynik akcji np. ataku na graczy rozstrzygany jest przez prowadzącego (czyli komputer) za pomocą kostki i pisadła (czytaj: Chipa i elektronów). Pod uwagę brane są wszystkie cechy zbroi, broni, rzuconych czarów itd. Cechy postaci jak siła, zręczność, inteligencja są ustalane losowo przed pierwszą przygodą. Podczas gry za skutecznie przeprowadzone akcje, czy szczególnie pomysłowe rozwiązanie problemów, przydzielane są bohaterom punkty doświadczenia . Wraz z tymi punktami rosną zdolności postaci jak siła, szybkość itp. Oprócz tego wędrowcy znajdują coraz doskonalsze przedmioty, części uzbrojenia, zioła, amulety i inne, które pomagają im w dalszych przygodach. W miarę zdobywania punktów doświadczenia następuje przechodzenie postaci na coraz wyższy etap "samorealizacji". Magowie uczą się nowych czarów i zdobywają coraz więcej punktów magicznych, rycerze nabywają nowych umiejętności władania bronią, kapłani potrafią coraz lepiej leczyć, złodzieje zaś coraz łatwiej rozbrajają pułapki. Wszystko to jest niezbędne szczególnie w ciemnych i usianych niebezpieczeństwami podziemiach.

Dokończenie na stronie 6

Champions of Krynn



CHAMPIONS OF KRYNN (IMEGA) - jest to pierwsza gra nowej sagi systemu gier typu role playing określanego jako Advanced Dungeons & Dragons . Aby w nią grać trzeba wiedzieć kilka istotnych rzeczy. Ważne jest już samo rozplanowanie ekranu, który podzielony został na część graficzną, nadającą grze atmosferę i część sterowniczą. Na górze ekranu widać trzy różnokolorowe kółka: oznaczają one księżyce wschodzące i zachodzące nad krainą Krynnu mające wpływ na sfery magii tego baśniowego świata. Księżyce czerwony i biały symbolizują siły dobra - gdy jest ich pełnia magia Twoich czarnoksiężników osiąga swoją największą moc, a oni sami otrzymują dodatkowy czar (bonus spell). Gdy zaś w pełni jest księżyc niebieski, największą moc zyskujamagowie przeciwnika. Istotne jest przy tym, by mieć w swej drużynie magów czerwonego i białego księżyca, ponieważ ich czary uzupełniają się. W części graficznej wyróżniamy trzy okna. Pierwsze pokazuje nam, gdzie się aktualnie znajdujemy .Mamy tu również możliwość włączenia widoku z lotu ptaka (opcja AREA dostępna tylko w miastach i w miejscach na powierzchni). W drugim oknie znajdujemy informacje dotyczące stanu naszej drużyny, tzn. aktualną siłę (Hit Points-HP), stan uzbrojenia (Armor Class-AC, która wbrew pozorom im mniejsza tym lepsza), współrzędne, czas w grze oraz opcje szukania (SEARCH). Opcję tę opłaca się włączyć chodząc po pomieszczeniach zamkniętych . można wtedy bowiem znaleźć różne pożyteczne rzeczy. W trzecim oknie u dołu ekranu pokazują się wszystkie informacje pisemne: kogo spotkaliśmy, co znaleźliśmy itd.

Oryginalność tej gry w odróżnieniu od innych gier systemu Advanced Dungeons & Dragons polega na opracowaniu strategicznego rozgrywania bitew. Ich sceneria jest trójwymiarowa, a warunki bitwy (tzn. pozycja drużyny i układ ścian) są uzależnione od miejsca, w którym rozgrywa się walka. Podczas bitwy mamy czas na zaplanowanie akcji, gdyż nie rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Starcie z przeciwnikiem jest bardzo realne. Odchodząc od wroga możemy zostać zabici jednym ciosem, odwracamy się przecież do niego tyłem. Jeżeli zajdziemy przeciwnika od tyłu to zawsze mamy większą pewność, że nasz cios trafi celniej i zada mu więcej ran. Nigdy nie wiemy, czy nasza magia zadziała, nie wiemy też czy broń okaże się skuteczna. Wszystko to zależy od cech naszych bohaterów, naszej broni no od tego z kim walczymy Szczęście też odgrywa tu dużą rolę!

Dokończenie na stronie 5

Dokończenie ze strony 5

System magii i czarów zastosowany w tej grze różni się nieco od zastosowanego w innych grach typu fantasy-adventure. Tutaj czarownicy chodzą z księgami magicznymi, z których w czasie postoju (ENCAMP) uczą się czarów. Aby je zapamiętać muszą się przespać (opcja REST). Możliwość uczenia się nowych czarów otrzymuje się w chwili przechodzenia postaci na wyższy poziom wtajemniczenia. Jednak po każdym awansie możemy wybrać tylko niektóre spośród kilku czarów danego poziomu. Reszty czarów można nauczyć się z magicznych scrolli, czyli pergaminów. Scrolle te znajdujemy podczas penetrowania miast i podziemi. Nie wystarczy ich znalezienie trzeba je jeszcze zidentyfikować w sklepie lub rzucić czar READ MAGIC. Tak przygotowany scroll możemy wpisać do księgi czarów czrownika (SCRIBE). Wyjątek stanowi tu kapłan (CLERIC). On jako jedyny otrzymuje czary od swego boga. Kapłan nie przepisuje czarów ze scrolli do swej księgi, lecz po prostu używa ich opcją USE.

Inną cechą charakterystyczną tej gry są trzy tytuły, które może otrzymać rycerz (KNIGHT). Pierwszy z nich to "Rycerz korony". Następne otrzymuje przy przekroczeniu pewnego pułapu punktów doświadczenia za pomocą opcji CHANGE KNIGHT CLASS. Tytuły te to: "Rycerz miecza" i "Rycerz róży" (stąd symbole na okładce gry). Najpotężniejszy jest oczywiście ten ostatni. Przy otrzymywaniu wyższego tytułu rycerzowi zawsze ubywa kilka punktów siły (HP), dlatego wskazane jest mieć w drużynie jednego rycerza korony i jednego róży.

Nową postacią, niespotykaną nigdzie indziej, jest pasterz (KANDER). Używa on broni podobnej do bumerangu tzw. houpaka, tak skutecznej, że postać ta jest nieodzowna w drużynie - bez niej nie da się po prostu skończyć rozgrywki.

Przejdźmy do celu gry. Nasza drużyna została wcielona do armii zaciężnej walczącej z inwazją Drakonianów. Wszystkie informacje odnośnie zadań, które trzeba wykonać, otrzymujemy na posterunkach (Outpost) u komendanta. Celem głównym jest dotarcie do wysuniętego najbardziej na północny-wschód miasta zawieszonego w chmurach i na zniszczeniu bazy Drakonianów. Jedynym sposobem dostania się do niego są dobre smoki, które zaniosą drużynę do miasta. Właściwe miasto dzieli się na podgrodzie i gród. To już jednak historia dla tych, którzy tam dotrą. . .

Gra CHAMPIONS OF KRYNN jest bardzo wciągająca. Jej fabuła nie pozwala nudzić się w czasie gry. Praktycznie wystarczy średnia znajomość języka angielskiego, chociaż gra posiada rozbudowaną teksty, które nadają jej niepowtarzalną atmosferę. Dzięki instrukcji można by uniknąć kilku niemiłych niespodzianek, ale myślę, że czynią one grę jeszcze bardziej atrakcyjną. Jasność, z jaką przedstawiane są zadania, jest naprawdę godna podziwu. Ilość postaci i wątków stawia CHAMPIONS OF KRYNN raczej wysoko wśród gier tej kategorii.

Gra ta ma jednak pewne wady: nie działa bez rozszerzenia pamięci i tragicznie długi jest czas zgrywania i ładowania danch z dysku. No cóż, życie . . .

Na zakończenie zdradzę, że w głównym zamku czeka na Ciebie miła niespodzianka. Jaka? Zobacz sam.

RYCZARDO

GRY       GRY

rozkładająca, przerażająca, średnia, dobra, bardzo dobra, super



Future Ware - Jest to gra przygodowa. Celem gry jest rozwiązanie kolejnych zagadek, jednak ich zawiłość jest tak wielka, że skończenie jej bez opisu graniczy z cudem. Grafiki mogłaby pozazdrościć niejedna gra np. firmy Sierra. Wymagana jest znajomość języka angielskiego.
Grafika 6, Dźwięk 4, Pomysł 5, Atmosfera 4, Ogólnie 9.5/12



Unreal - Gra która ma być następcą Shadow of the Beast. Składa się jakby z dwóch części, pierwsza to lot ptakiem z piękną animacją. Druga część charakteryzuje się wspaniałą grafiką tła, lecz niestety gorszą animacją postaci.
Grafika 5, Dźwięk 4, Pomysł 4, Atmosfera 5, Ogólnie 9.0/12



Weird Dreams - Gra z jajem. Miałeś wypadek. Jakaś dobra kobieta zawiadomiła Pogotowie Ratunkowe. Diagnoza lekarska brzmiała jednoznacznie. Od razu znalazłeś się na stole operacyjnym. Poczułeś głęboką cieżę. Nagle znalazłeś się w maszynie do robienia waty cukrowej... Pomyślałeś-"Gdzie ja jestem. To chyba sen". I nie mylisz się. Jesteś we śnie. Ryby latające po niebie, wielkie osy w okularach przeciwsłonecznych, to tylko niektóre niespodzianki tej gry. Pomysł gry jest obłędny, grafika dobrze dopracowana, trochę do życzenia pozostawia animacja postaci.
Grafika 4, Dźwięk 4, Pomysł 5, Atmosfera 5, Ogólnie 8.0/12



Shadow Warrior - Gra karate pozostawiająca wiele do życzenia. Poza dobrą czołówką nie wyróżnia się ona niczym. Animacja postaci jest zrobiona sztucznie. Na pochwałę zasługuje tylko muzyka i ładne tła.
Grafika 3, Dzwięk 3, Pomysł 3, Atmosfera 3, gólnie 0.0/12



Kick Off 2 - Bezsprzecznie najlepsza piłka nożna w jaką było mi dane grać. Jest to połączenie Player Managera i Kick Off'a. Osiągnięty stopień realności sięga zenitu. Ulepszono strategię gry, pozwalającą na techniczne rozgrywanie akcji. Mamy do wyboru wszystkie znane imprezy piłkarskie na świecie. Można zmieniać zawodników w czasie gry oraz kolory koszulek. Zmieniają się płyty boiska w zależności od wyboru. Są nareszcie replay'e i ustawianie murów.
Grafika 5, Dźwięk 6, Realizm 6, Atmosfera 5, Ogólnie 11.0/12



Empire - Jest to prymitywna ale bardzo dobra gra strategiczna. Mogą w nią grać trzy osoby na raz. Cenną zaletą jest możliwość ustawienia sobie poziomu na którym będą rozgrywane bitwy, jak również poziomu siły komputera. Twoim celem jest pokonanie wszystkich przeciwników i zdobycie całego imperium. Mapy do gry są wybierane losowo. W czsie gry musisz zdobywać miasta i produkować w nich transportery, statki, myśliwce, a także tworzyć armie. Sprawia ona wielką frajdę, gdy gra w nią kilka osób, ale też samotny gracz nie będzie się nudził.
Grafika 3, Dźwięk 3, Strategia 6, Atmosfera 6, Ogólnie 9.0/12



The Last Ninja 2 - Na pewno znacie ją z Commodora 64, była to na ten komputer rewelacja swego czasu. Nie można tego powiedzieć o wersji na Amigę. Grafika jest podobna do tej z C-64, a animacja niestety jest słaba. Dokładnie widać tu niedopracowane szczegóły. Muzyka jest niestety gorsza niż na C-64. Honor tej gry podtrzymuje tylko jej trójwymiarowość.
Grafika 3, Muzyka 3, Pomysł 3, Atmosfera 3, Ogólnie 6.0/12

RYCZARDO



Jak zabić Smoka ?

Dzisiaj rozpoczynamy serię artykułów, w której będziemy prezentować różnego rodzaju sztuczki i triki do gier. W świecie komputerowym popularnie nazywa się je "Trip & Tricks". Jeżeli macie taką grę z którą nie możecie sobie dać rady, a w Waszych szafach leżą czasopisma, w których są jakieś triki. Napiszcie do nas. My przetłumaczymy je i opublikujemy w następnym numerze. Przypominamy, że autor każdej wykorzystanej informacji bierze udział w comiesięcznym losowaniu dysku z grą miesiąca.
No, a teraz pierwsza porcja sztuczek.

Clown-O-Mania - po ukazaniu się tytułowego obrazka, nacisnąć jednocześnie oba przyciski myszki, fire w joysticku oraz przycisk "G", skutkiem tego jest niekończona ilość strzałów i skoków.

Jumping Jackson - hasła do poziomów A: Rock'n'Roll, Noisco, Tenebre
do poziomów B: Synthe, Funk, Elvis

Indiana Jones (Action) - do listy rekordów wpisać SILLYNAM skutek: nieskończone życie

Fighter Bomber - Jako imię identyfikacyjne wpisać BUCKAROO, można wtedy korzystać ze wszystkich misji.

Stryx - Nacisnąć równocześnie HELP-M-E, daje to nieskończoną ilość energii.

Battle Squadron - Wstukać "CASTOR". Skutek, jesteś niezniszczalny F1-F10 różne bronie.

Rings of Medusa - Wpisać "DESOKYRIBONUKLEINSAEURE" i ukaże się menu z różnymi kayfami.

WANTED



Zasada działania tej rubryki jest prosta. Chcemy w niej zamieszczeć różne problemy Amigowców w których rozwiązaniu wszyscy możecie pomóc. Myślę, że form pomocy dopracujemy się wspólnie, na razie chcemy pokazać, gdzie Wasza pomoc jest potrzebna.

Przypominamy: Wszyscy, których informacje zostaną zamieszczone w Amigowcu wezmą udział w comiesięcznym losownaniu dysku z grą miesiąca lub wybranym programem.

Jeśli masz jakis problem?
Napisz !!!
- jeśli będzie ciekawy to go zamieścimy!
Pisz krótko, ale jasno.
Oszczędzaj czas i nas!

❑ Poszukujemy polskich znaków lub edytora w PostScripcie - systemie pisma, w którym litery mają idealne brzegi zależne jedynie od wydolności drukarki, dzięki niemu moglibyśmy jeszcze lepiej wydawać naszą gazetkę. Jak na razie w tym systemie drukowany jest nagłówek i niektóre tytyły.

❑ Jesteśmy ciekawi czy jest gdzieś dostępny interpreter systemu ARexx i czy ktoś wyznaje się o co w tym badzewiu biega. Szukamy instrukcji do ARexxa ! ARexx Jest to coś w rodzaju języka, który umożliwia współpracę edytora i np. kompilatora. Dzięki temu systemowi można elastycznie dopasować konfigurację programów jakimi chcemy się posługiwać ("skleić" je w jedno).

❑ Z niecierpliwością szukamy wszelkich informacji o wirusach, szczególnie tych zadomowionych w zegarach! Koniecznie piszcie co wiecie!

❑ Poszukujemy 100 % sprawnych wersji gier:
- Dungeon Master (moja wersja blokuje się np. przy zmianie poziomów)
- Space Quest 3 (dysk 4)
- It came from the desert 2 (dysk 3)

❑ Czekaliśmy na Ced Professional 2, dopóki nie okazało się, że od dawna mamy go w naszych zbiorach i wymagał tylko zainstalowania.

Widzicie więc że, rubryka WANTED już spełniła swoje zadanie.

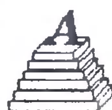
❑ Poza tym szukamy takich programów jak:
- Saxon Publisher - nowy DTP
- VirusControler 2.0 - najlepszy odwszawiacz
- ATree - directory dysku
- ARTM
- ARRIBA! - bajer, który wydaje różne ciekawe dźwięki.
- PageStream 2.0 - DTP
- Aztec 5.0 + Shell
- WShell

❑ Czy ktoś wie jak grać:
- w DejaVu II - co tam dalej robić?
- w LOGO gra 1 - w/g mnie ta część gry jest nie do przejścia (druga figura po cyfrach)
- w Warhead - zaczyna się super, ale co dalej?

❑ Czy ktoś ma dyski z numerami Crackers Journal?

❑ Czy ktoś wie jak uruchamia się wszystkie opcje w Digi Paincie 3.07

Czekamy na listy!



AMI-TOP

Lista przebojów Amigowca! Każdy kto przyśle 3 (słownie trzy) propozycje swoich ulubionych gier bierze udział w comiesięcznym losowaniu dysku z grą miesiąca! Tylko od Was będzie zależało jaka to gra! Każda gra dostanie po jednym punkcie. Doszliśmy do wniosku, że nikt tak na prawdę nie ma tej jednej najlepszej, a wszystko zależy od dnia, humoru, pogody, znajomych, dziewczyny i innych, równie niezgłębionych czynników.

Dzisiejsze wydanie Ami-Topu będzie nietypowe i chyba historyczne. Znajdą się w nim gry, które lubimy my w redakcji i które lubią nasi komputerowi znajomi.

Zróbmy krótkie podsumowanie. Specjalnie nie podawałem wersji Kick - Offa, bo różnimy się poglądami na to czy lepsza jest wersja Extend, czy też wersja 2. W najnowszej 2 wersji często dochodzi do pomyłek przy wykonywaniu rzutów rożnych i autów, a bramkarz jest obrońcą prawie doskonałym. Tych wad nie ma wersja Extend, nie ma jednak też kilku bajerów i jest nie tak wypracowana graficznie. Czekamy na Wasze opinie !

Przypominamy: Na jednego z Was już od następnego numeru czeka dysk z grą miesiąca!

A oto i ona, pierwsza (nomen-omen) dziesiątka Ami-Topu:

1.	Kick - Off	(^) - piłka nożna
2.	Might & Magic	(^) - AD&D
3.	Shanghai	(^) - chińska gra logiczna
4.	Dungeon Master	(^) - AD&D
5.	Champions of Krynn	(^) - AD&D
6.	Falcon Disk Mission	(^) - symulacja lotu
7.	Raster - Bike	(^) - wijące się linie
8.	Elite	(^) - kosmiczna gra przygodowa
9.	Star Flight	(^) - kosmiczna gra przygodowa
10.	Oil Empire	(^) - "Business is war" - J. Tramiel

^ - nowości na liście

Dokończenie ze strony 4

Dzięki komputerom gry role-playing osiągnęły nowy wymiar. Komputer nadaje się idealnie do przejęcia roli Mastera. W programie można zapisać różne reguły i odpowiednio kierować światem gry, możliwe jest wspomaganie wyobraźni obrazami tworzonymi na ekranie i dopełnieniu całości odpowiednimi dźwiękami.

Moją ulubioną grą tego systemu był Dungeon Master. Przeszedłem go całego pomimo, że miałem blokującą się czasami wersję. Najbardziej chyba rozbudowana jest Might and Magic (a jakby nic chodzi na 512KB). Dwóch ludzi w Bydgoszczy, w tym nasz redakcyjny kolega, gra w nią ostro już coś trzeci tydzień i końca nie widać, a ciągle pojawiają się nowe krainy, ciągle zachwycają nowe przygody. Opiszemy ją za miesiąc, bo takich gier nigdy za mało! Do klasyki tych gier na Amidze należą Bards Tale I i II (czyli Destiny Knight). Jedną zaś z ostatnich jest opisywana w numerze Champions of Krynn.

Wszystkim życzę niezapomnianych przeżyć z AD & D i zapraszam do lektury za miesiąc!



P.S. Czy ktoś ma 100 % sprawnego Dungeon Mastera ?

Serdecznie dziękujemy Przemysławowi Kokocińskiemu
KLC - Software
(Giełda przy ul. Grzybowskiej)
za udostępnienie programów wykorzystanych w numerze.

INDEX NUMERU :

W nastepnych numerach:

Opisy gier i użytków, a w tym między innymi :

- DeLuxe Paint III
- CLI - Twoja szansa
- Pirates
- Might & Magic



adres redakcji:
Jarosław Chrostowski
ul. Chałubińskiego 1/67
85 - 791 BYDGOSZCZ